PlayStation®

# テニスの王子様

THE PRINCE OF TENNIS

Produced by Takashi Shimomichi
©許斐剛 TK WORKS／集英社・テレビ東京・NAS
©2002 KONAMI & Konami Computer Entertainment Japan

CERO 全年齢
全年齢対象

VX256-J4
(SLPM 87287)

For Japan Only

プレイヤー
1人

メモリーカード
1~15ブロック

アナログコントローラ
対応

KONAMI

© 許斐剛 TK WORKS／集英社・テレビ東京・NAS
© 2002 KONAMI & Konami Computer Entertainment Japan

## テニスシミュレーションゲームとは？

このゲームは、全く新しい戦略型のテニスゲームです。相手のショットに対して、キャラクターは自動的に移動します。プレイヤーであるあなたは、相手のショットの球種や返球が入る確率などの情報から、打ち返す位置を決めて制限時間内に球種のボタンを押して返球を行います。状況を判断して、適切な位置と球種を選択することが重要な戦略型テニスゲーム、それが『テニスの王子様』です。あなたの的確な判断で、リョーマ、そして青学メンバーを全国大会へ導いてください。

## ごあいさつ

このたびは「テニスの王子様」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの解説書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊べます。なお、この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

## 謹告

本ゲームソフトの著作権は弊社(コナミ株式会社)および株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパンが所有しております。

## WARNING

The copyrights of this game belong to KONAMI CORPORATION and Konami Computer Entertainment Japan, Inc.

## おことわり

コナミでは、お客様により安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのため、お買い上げの時期によって同一商品に多少の違いが生じる場合がございますので、ご了承ください。

## もくじ

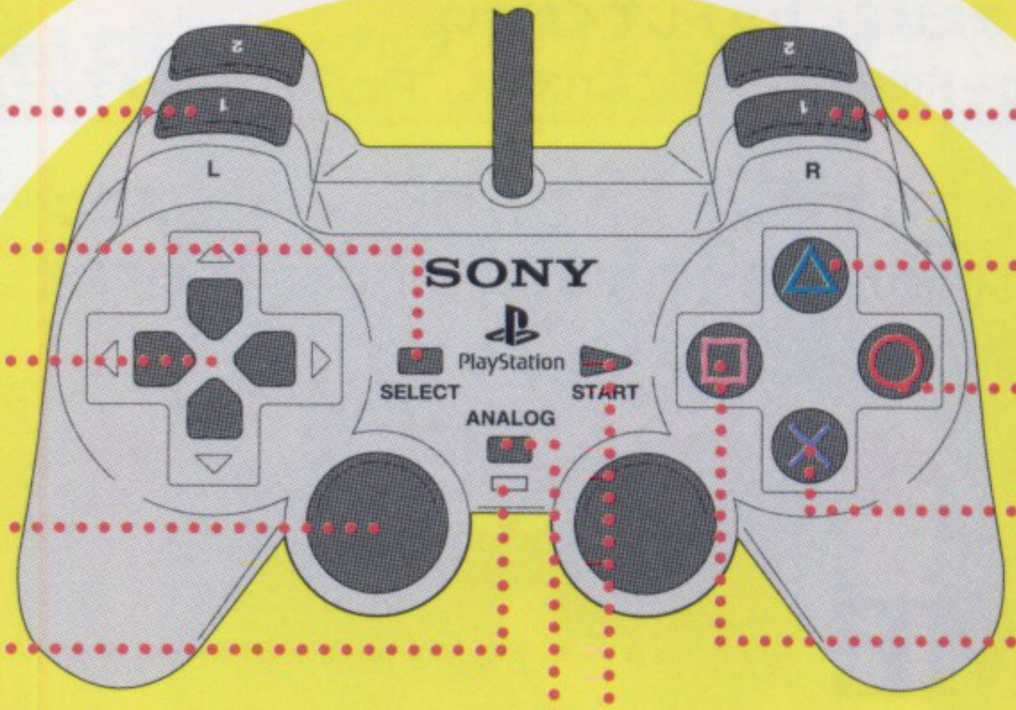
操作のしかた ＿＿＿＿ P.1
ゲームの始め方 ＿＿＿＿ P.2
試合中の操作 ＿＿＿＿ P.5
テニスの基本ルール ＿＿＿＿ P.9
アドバイス ＿＿＿＿ P.11
得意技リスト ＿＿＿＿ P.12

## ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)ランプが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)ランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

# 操作のしかた

## アナログコントローラ




| | 通常時 | 試合時 |
|---|---|---|
| 方向キー／左スティック | カーソル移動 | サービス、ショット時の打ち込みポイント指定 |
| ○ボタン | 決定 | 球種：フラット |
| ×ボタン | キャンセル | 球種：スライス |
| △ボタン | － | 球種：ロビング |
| □ボタン | － | 球種：トップスピン |
| L1ボタン | － | フォーメーションチェンジ　サービス時のラケット持ち替え（リョーマのみ） |
| R1ボタン | － | 強打(R1ボタン＋各ショットボタン)　得意技(R1ボタン＋特定のボタン／特定キャラのみ) |
| STARTボタン | － | ポーズ機能(試合中のみ) |
| SELECTボタン | － | OPTION(試合中、プレイヤー側サーブ時のみ) |

●アナログコントローラでプレイする場合、アナログモード(LED表示赤色)でのみのプレイとなります。
●アナログコントローラのバイブレーション(振動)機能に対応しています。振動機能のON／OFFは、OPTIONの「バイブレーション」で変更します。(初期設定では、振動機能はONに設定されています。)
●コントローラの操作もアナログコントローラと同じです。ただし、振動機能と左スティックの操作はありません。

# ゲームの始め方

●ゲームを始める前に、1ブロック以上の空き容量または本ゲームのセーブデータがあるメモリーカードをMEMORY CARD差込口1または2にセットしてください。
●"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)はご利用になれません。"PlayStation"用メモリーカード(別売)をご用意ください。

ディスクを本体に正しくセットして電源を入れてください。オープニングデモが流れた後、タイトル画面が表示されます。(デモ中にSTARTボタンか✕ボタンを押すと、タイトル画面にスキップします。)

## NEW GAME

最初からゲームを始めます。遊びたいモードを選んで◎ボタンを押してください。

### ストーリーモード

原作のストーリーに沿って進むモードで、1章がストーリーパートと試合で構成されています。プレイヤーは、最初は越前リョーマとなり、青春学園テニス部のレギュラーを目指してランキング戦を勝ち進みます。ここで**レギュラーになれないとゲームオーバー**です。無事にレギュラーになれたら、今度は青春学園テニス部のメンバーを使って、全国大会出場を目指し地区大会・都大会を戦っていきます。このとき、青学が**対戦相手の学校から3勝すれば勝利**となります。

ストーリーパート

試合

青学ランキング戦 ▶ 地区大会 ▶ 都大会

# ゲームの始め方

## フリー対戦モード

好きなプレイヤーやコートを選んで試合(シングルス／ダブルス)をします。

まず、シングルスかダブルスを選択し決定します。

次に、プレイヤーのキャラクター、CPUのキャラクターの順番で選択し決定します。

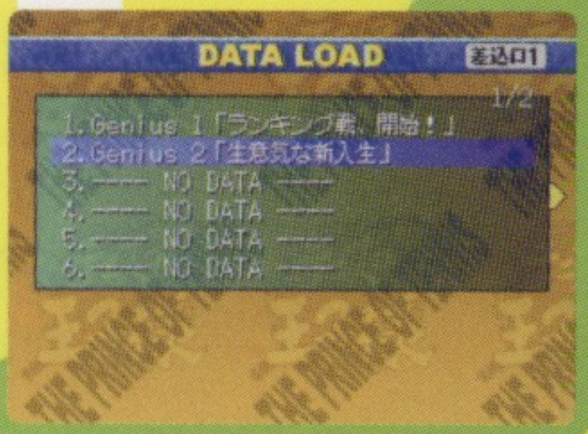
続いて、どのコートでプレイするかを選択し、◎ボタンを押すと試合が始まります。

## レクチャーモード

プレイヤーが桜乃になって、リョーマから様々なアドバイスを受けます。ゲーム開始前に、一通り目を通しておくといいでしょう。項目を選んで◎ボタンを押すとその項目が表示、または練習することができます。

## DATA LOAD

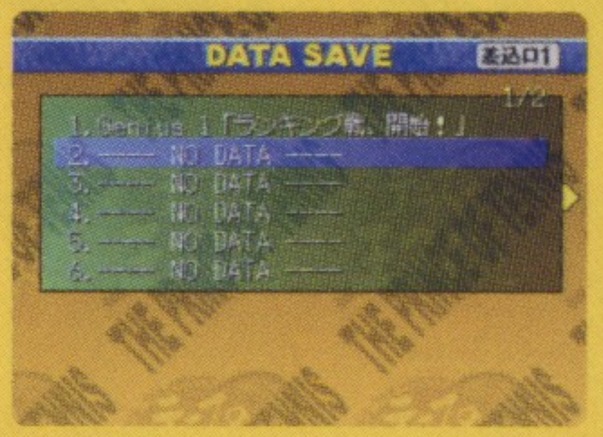
前回の続きからプレイします。続きをプレイしたいファイルを選んでください。地区予選以降のセーブデータのファイルは、その試合状況が画面右下に表示されます。



# ゲームの始め方

## セーブ

ストーリーモードでは、１つの試合に勝つと、そこまでのデータをセーブすることができます。

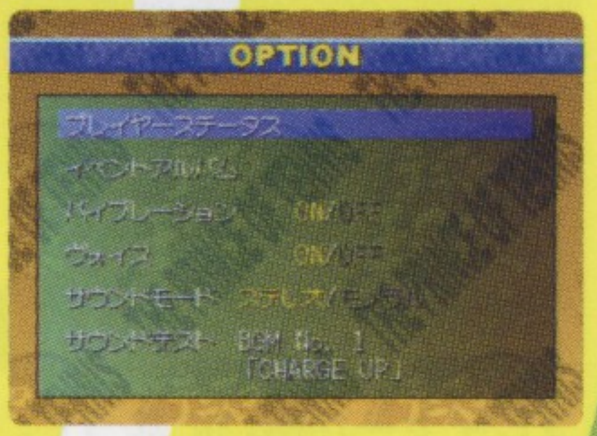



1. セーブするかどうか聞かれますので「はい」を選び、その後メモリーカードがセットされているMEMORY CARD差込口を選んでください。
2. 次にセーブするファイルを選んでください。◎ボタンを押すとセーブされます。
3. セーブ終了後、ゲームを続けるかどうか聞かれますので、そのまま続ける場合は「はい」を、終了する場合は「いいえ」を選んでください。

ゲームを一度終了した場合、セーブした続きから始めるには、タイトル画面で「DATA LOAD」を選んでください。

# OPTION

プレイ環境の設定変更などを行うことができます。項目を選び、◎ボタンを押してください。




**プレイヤーステータス**……ゲーム中に登場してくるキャラクターのステータス(体力／スピード／腕力)を見ることができます。最初は青学メンバーのみですが、ストーリーモードが進むと試合をしたキャラクターも見られるようになります。

**イベントアルバム**……試合に勝つと、その試合のカッコいいハイライトシーンが手に入り、そのシーンを見ることができます。見たいシーンを選んで◎ボタンを押してください。

**バイブレーション**……アナログコントローラの振動機能のON／OFFを切り換えます。

**ヴォイス**……ヴォイスのON／OFFを切り換えます。

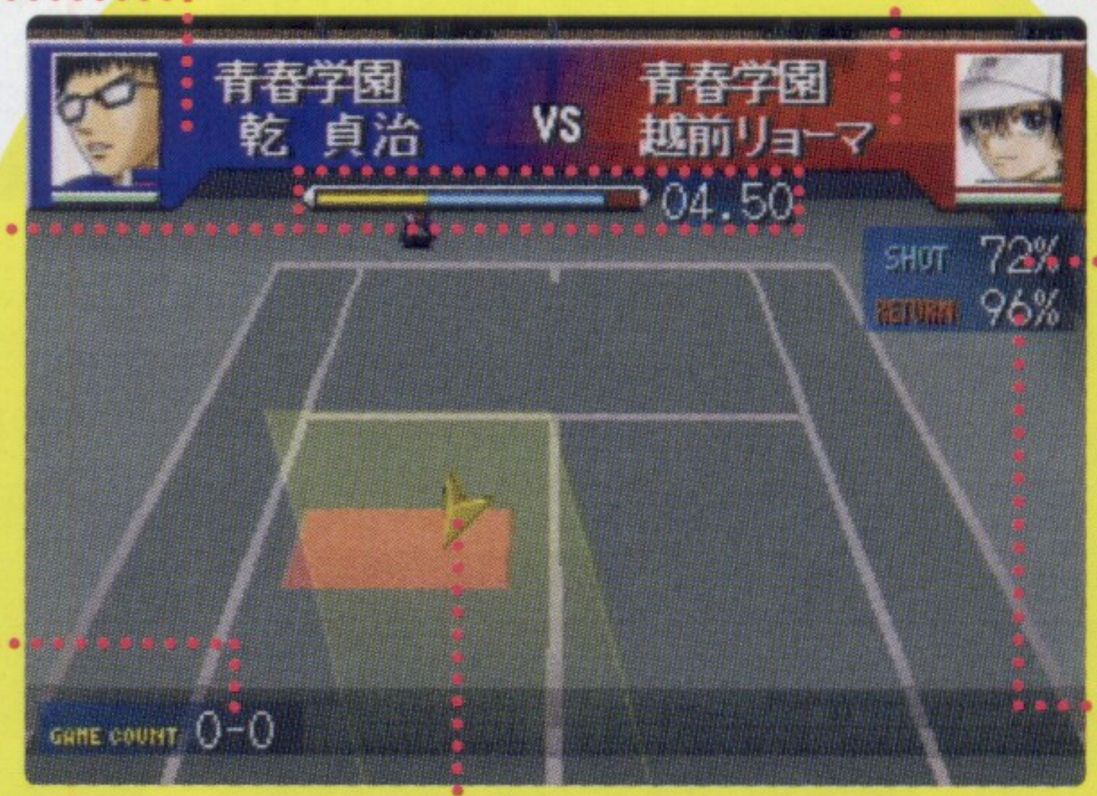
**サウンドモード**……ステレオ／モノラルを切り換えます。

**サウンドテスト**……BGMを聞くことができます。方向キー←、→で聞きたい曲を選び◎ボタンで決定します。

プレイヤーステータス

# 試合中の操作

## 画面の見方




### 対戦相手の情報

### 制限時間

制限時間内にショットしないとミスになります。

### ゲームカウント

### カーソル

ショットを打ち込むエリアを指定します。
（赤いエリアは、現在カーソルが指しているエリアと打ち込みの確率が同じパーセントのエリアです。）

### プレイヤーの情報

所属、名前、顔のグラフィック、体力が表示されます。

### ショット確率

そのショットが相手コートに入る確率です。

### リターン確率

そのショットに対し、相手が打ち返せる確率です。

### 体力について

試合を行っているとスタミナを消費し、緑色のバーが短くなっていきます。（常に少しずつ回復しています。）強打や得意技を使うと体力を余分に消費します。体力が少なくなると、移動力やショットを打ち込む確率が低下していきます。

## 球種

打つことができるショットの種類は4つあり、それぞれコントローラのボタンに対応しています。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ○ボタン | フラット | 回転のないノーマルな球種です。 | △ボタン | ロビング | 山なりに飛びます。 |
| ×ボタン | スライス | 逆回転の球種です。 | □ボタン | トップスピン | 順回転の球種です。 |

# 試合中の操作

## 試合開始

試合が始まると、まず先攻・後攻を決定します。スムース(表)かラフ(裏)を選んでください。
当たった場合は、サービス(最初にサービスする)かサイド(相手にサービスを譲る)を選択します。好きな方を選択し決定してください。

## サービス

方向キー←、→で選手を移動させ、サーブを打つ位置を選びます。

何かボタンを押すと、制限時間が表示され、カウントダウンが始まります。打ち込み可能範囲が表示されますので、方向キーでカーソルを移動させて打ち込み先を決めます。

ショットの各ボタンのどれかを押してください。そのボタンに割り当てられている球種でサーブが打たれます。

リョーマの場合、サービスを始める前に、L1ボタンでラケットを左右に持ち替えることができます。そして、R1ボタンを押しながら□ボタンを押してサーブを打つと『ツイストサーブ』が打てます。

# 試合中の操作

## ショット

相手のショットの打ち込みエリアが赤く表示されます。プレイヤーは、その打ち返しポイントに自動的に移動します。フォア／バックの選択も自動です。

サービス時と同様に、カウントダウンとともに打ち込み可能範囲が表示されますので、方向キーでカーソルを移動させて打ち込み先を決めます。

ショットの各ボタンのどれかを押してください。そのボタンに割り当てられている球種でショットが打たれます。

リョーマの場合、左グリップのとき、R1ボタンを押しながら✕ボタンを押すと『バギーホイップ・ショット』が打てます。

## 得意技

ある条件の時、決められたコマンドを入力すると得意技を使用することができます。（青学メンバーの得意技使用の条件とコマンドに関しては、P.12「得意技リスト」をご覧ください。）
ただし、得意技を使用する時は、基本的にフォアの状態でないと使用できません。スマッシュ系のものに関してはフォア／バック時でも可能です。（例外：ジャックナイフに関してはバックのみです。）

# 試合中の操作

## フォーメーションチェンジ

プレイヤーがサーブやショットをした後、球が相手に到達するまでにL1ボタンを押すと、画面右下に「FORMATION CHANGE」と表示されます。このとき、ベースライン際にいる選手はネット際に出ます。逆にネット際にいる選手はベースライン際に戻ります。

ネット際にいる選手はスマッシュを打てる可能性が生まれる場合があります。画面右下に「SMASH CHANCE」と表示されます。このとき、R1ボタン+◎ボタンでスマッシュを打つことができます。

## ダブルスについて

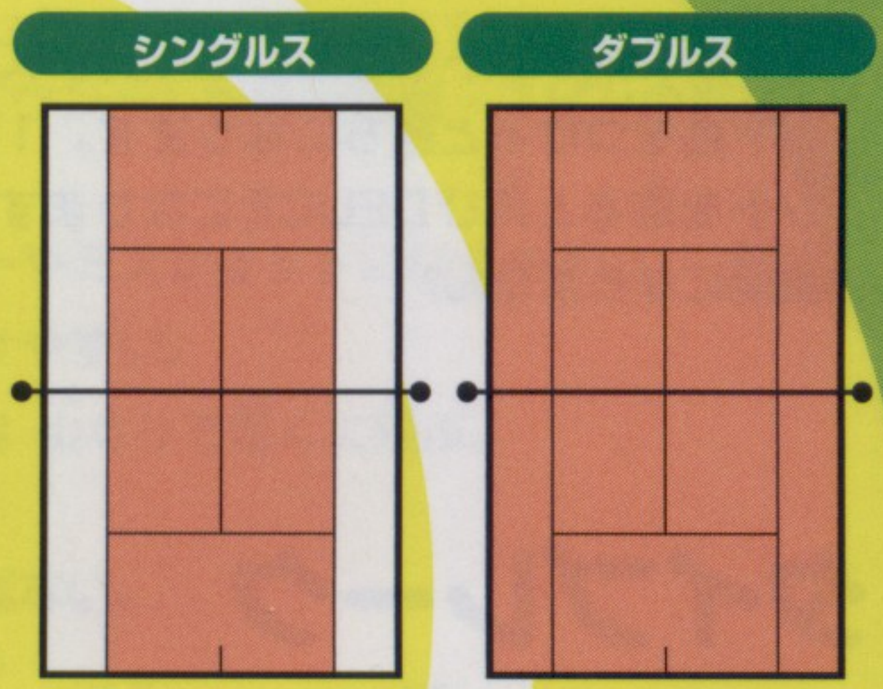
ダブルスは、前衛・後衛の2人の選手を操作して試合を行います。相手のショットをどちらが打ち返すかの判断ですが、基本的に打ち返すことができる選手が返球しようとします。ただし、ショットを取りに行く優先順位というものがあり、通常は後衛が優先になっています。（名前が黄色くなっているのが優先になっている選手です。）

優先順位は自分で変更することができます。ショットをした後、球が相手のところに到達するまでにL1ボタンを押すと、画面右下に「FORMATION CHANGE」と表示され、優先順位が切り替わります。

# テニスの基本ルール

## 対戦方法

テニスの対戦方法には『シングルス』(1対1で戦う)と『ダブルス』(2対2で戦う)の2種類があります。この2つでは、コートの使用範囲が変わってきます。右の図の色がついている部分にショットが決まるとポイントになります。




また、本ゲームの「ストーリーモード」で、地区大会・都大会は団体戦(ダブルス2試合・シングルス3試合を行って勝敗を決める)が行われます。

ダブルス2→ダブルス1→シングルス3→シングルス2→シングルス1の順で試合を行っていき、先に3勝した方がその時点で勝ちとなります。

## ゲームとセット

テニスのスコアには、ポイント・ゲーム・セットと呼ばれるものがあります。まず、4ポイントを取ると1ゲーム獲得できます。そして、6ゲーム獲得すると1セット取ったことになります。本ゲームは1セットマッチですので、その時点でセットを取ったほうの勝ちとなります。

ただし、ゲームカウントが5対5になった場合は、7対5のように2ゲーム先取したほうが勝ちです。また、ポイントの数え方は右の図のように数えます。

**●得点の数え方●**

| | |
|---|---|
| 0ポイント | 0　(ラブ) |
| 1ポイント | 15 (フィフティーン) |
| 2ポイント | 30 (サーティ) |
| 3ポイント | 40 (フォーティ) |
| 4ポイント | ゲーム |

# テニスの基本ルール

## デュースとアドバンテージ

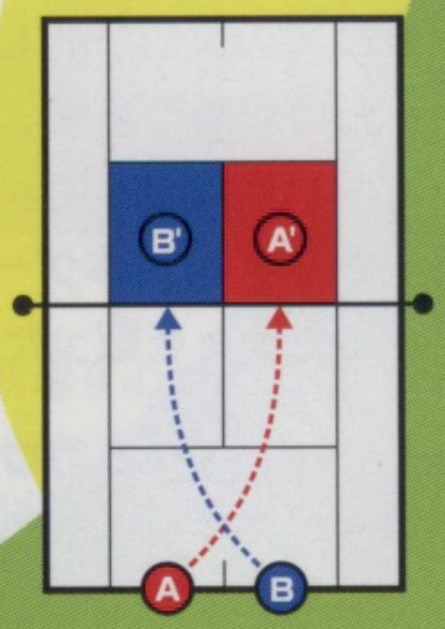
お互いが3ポイントずつ取って40対40になったときは、DEUCEになります。この場合さらに2ポイント差をつけると勝ちになります。1ポイント取るとADVANTAGEになりますが、次に相手がポイントを取ると再びDEUCEになります。つまりDEUCEになったら2ポイント連取しないとゲームの獲得になりません。

## タイブレーク

ゲームカウントが6対6になった場合、ゲームを12ポイント制として、7ポイント先取したほうが勝ちとなります。ポイントが6対6になった場合は、どちらかが2ポイント差をつけるまで試合が続きます。

## サーブ

サーブは、相手コートの対角方向にあるサービスコート内に入れなければいけません。例えば、A(またはB)の位置から打ったサーブは、A'(またはB')に入れなければなりません。その範囲にサーブが入らなかったり、サーブがネットを越えなかったりすると、FAULT(サーブの失敗)になります。FAULTが2回続くとDOUBLE FAULTとなり、相手のポイントになってしまいます。



# アドバイス

## 適切な球種で返そう！

相手が放ったショットは、適切な球種で打ち返さないとイージーショットやミスショットになりやすくなります。（この効果は特にボレー時に影響します。球がバウンドした後は球速・スピンの球威が落ちるのでミスショットの確率は減ります。）

- ●トップスピンの球をスライスで返すと、イージーショットやミスショットになりやすい。
- ●スライスの球をトップスピンで返すと、ネットに引っかけやすい。
- ●トップスピンの球をフラットで返すと、思った球筋よりは 山なりで遠くに飛ぶ。
  （場合によってはアウトになりやすい）
- ●スライスの球をフラットで返すと、思った球筋よりは飛ばない。
  （イージーショットになったり、ネットに引っかけやすい）

相手のショットの球種は音声で教えてくれるので、しっかり聞いて適切な球種で打ち返しましょう！

## 粘り強く体力を削ろう！

体力を消費して少なくなっていくと、キャラクターの移動力や球の打ち込む確率が低下し、普通なら返せる球も、追いつけなかったり、ネットに引っかけたりしてしまいます。強い相手の場合、ショットの打ち込み先を前後左右に散らして相手を走り回らせ、体力を削ってから攻めてみましょう。

## ネットプレイで攻めよう！

Ｌ１ボタンのフォーメーションチェンジにより、ネットプレイを行うことができます。選手をネット際に出すことにより相手にプレッシャーを与えることができ、スマッシュを打つチャンスも生まれてきます。しかし、あまり前に出過ぎると、がら空きになった後ろに打ち込まれる可能性があるので注意が必要です。

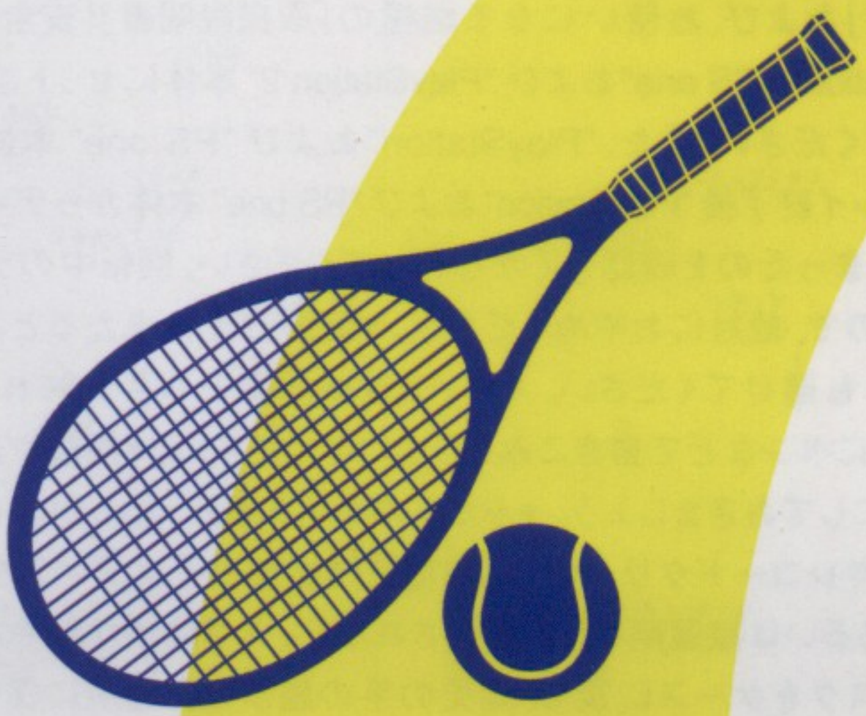
## 苦手な球種で攻めよう！

各キャラクターごとに、球種に対して返球の得手・不得手があります。通常のラリーの際に相手が苦手な球種を使うことによって、ミスを誘い得点できるチャンスが生まれるかもしれません。

# 得意技リスト

| キャラクター名 | 得意技 | コマンド※1 | 発動条件 |
|---|---|---|---|
| 越前リョーマ | <左> ツイストサーブ | □ボタン | サーブ時 |
| | <左> バギーホイップ・ショット | ×ボタン | |
| | <左> ジャンピングスマッシュ | ×ボタン | ロブ・トップスピン、ボレー可能時 |
| | <左> ドライブA | ○ボタン | 前衛、ボレー可能時 |
| | <左> ドライブB | □ボタン | 前衛、ボレー可能時 |
| | <左> ツイストスマッシュ | ○ボタン | ロブ・トップスピン、ボレー可能時 |
| | <左> ドロップボレー | △ボタン | 前衛 |
| | <左> 超ライジングショット | △ボタン | ボレー時は不可 |
| | <右> ツイストサーブ | □ボタン | サーブ時 |
| | <右> ツイストスマッシュ | ○ボタン | |
| | <右> ドロップボレー | △ボタン | 前衛 |
| | <右> 超ライジングショット | △ボタン | ボレー時は不可 |
| 海堂薫 | スネイク | ×ボタン | |
| | ブーメランスネイク | ○ボタン | |
| 不二周助 | 三種の返し技・つばめ返し | ×ボタン | トップスピン |
| | 三種の返し技・罷落とし | □ボタン | 相手がスマッシュ時 |
| 河村隆 | バーニングサーブ | □ボタン | サーブ時 |
| 桃城武 | ダンクスマッシュ | □ボタン | ロブ・トップスピン、ボレー可能時 |
| | ジャックナイフ | ○ボタン | 後衛時 |
| 手塚国光 | ドロップショット | ×ボタン | |
| 菊丸英二 | アクロバティックプレイ | △ボタン | 前衛・ボレー可能時 |
| | アクロバティックプレイ | □ボタン | ロブ・トップスピン、ボレー可能時 |
| | 菊丸ビーム | ○ボタン | ロブ・トップスピン、ボレー可能時 |
| 乾貞治 | 高速サーブ | □ボタン | サーブ時 |
| 大石秀一郎 | カラカラ・ムーンボレー | △ボタン | ボレー可能時 |

※1 **コマンド入力方法**…リストのコマンド欄に表記されている各ボタンと**R1ボタン**を同時に押す




# コナミ 株式会社

〒100-6330 東京都千代田区丸の内2-4-1

●商品に関するお問い合わせは●

**お客様相談室**

**コナミホットライン**

**0570-086-573**

ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません

営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)
午前９時～午後７時まで

●故障に関するお問い合わせは
お買い求めのお店、もしくは下記まで●

**コナミ カスタマー サポートセンター**

**0570-000-573**

〒106-6165 東京都港区六本木6-10-1

営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)
午前９時～午後７時まで


コナミをもっと知りたい！**www.konami.com**

商品情報満載のホームページ
**www.web-konami.com**

コナミ公式オンラインショップ
**www.konamistyle.com**

## 使用上のご注意

●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"(PS one)および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン(合)ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

## 健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

"PlayStation", "PS one", "DUALSHOCK", "PocketStation" and "PS one Books" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Library programs ©1993-2002 Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" ©1994 Sony Computer Entertainment Inc.
MADE IN JAPAN

再生紙を使用しております。

"KONAMI" is a trademark of KONAMI CORPORATION.

制作：株式会社 コナミコンピュータエンタテインメントジャパン　発売・販売元：コナミ 株式会社

JASRAC V-030380
NTSC J
COMPACT disc

**注意(ちゅうい)**

「解説書」およびお使いになるハードウェアの「取扱説明書」「安全のために」を必ず読んでから、ご使用ください。特に、小さいお子様は保護者の方がお読みの上、正しい方法で、ご使用ください。

4 988602 101775